





NODDY®

Detective por un día

Manual de Instrucciones

Queridos padres:

*Gracias por comprar este juego para la consola educativa **V.Smile**®. Con **V.Smile**® su hijo podrá disfrutar de una gran variedad de aventuras en cada cartucho de juegos. Diferentes modos de juego y actividades que estimulan su imaginación y creatividad dentro de un mundo de diversión. ¡Con muchas cosas que aprender y sorpresas por descubrir, cada aventura será siempre distinta!*

*Para más información sobre nuestros productos consulte nuestra página web: **www.vtech.es***



INTRODUCCIÓN

Es un día soleado en la Ciudad de los Juguetes y Noddy se ha dado cuenta de que hay cosas que han desaparecido misteriosamente. Conviértete en detective por un día y ayuda a Noddy a recorrer la ciudad para buscarlas, tú decidirás por qué camino ir cada vez. También tendrás que ayudar a los amigos de Noddy y resolver sus problemas.



PARA EMPEZAR

ELIGE UN MODO DE JUEGO

Mueve el joystick arriba o abajo para elegir un modo de juego y pulsa OK para confirmar.

1. Zona de Aventura

Aventura - Completa toda la historia en orden.

Juego libre - Juega a cada actividad de forma individual en el orden que quieras.





(1) **Aventura**



Al elegir el modo Aventura, el juego te dará la oportunidad de **Continuar el juego** o empezar un **Juego nuevo**. Cuando apagues la unidad, **V.Smile®** mantendrá en su memoria el lugar en el que dejaste de jugar. Para continuar la aventura, solo tienes que encender tu unidad y seleccionar **Continuar el juego** en el menú Aventura. Recuerda que para seguir el juego desde donde te quedaste la última vez, deberás mantener el cartucho de Noddy insertado en tu **V.Smile®**, o de otra forma la información no podrá quedar almacenada en la memoria de la unidad.

Juego nuevo - Empezarás la aventura desde el principio.
Continuar el juego - Empezarás la aventura desde donde la dejaste la última vez.

(2) **Juego libre**



Elige la actividad a la que quieras jugar. Mueve el joystick para elegir un juego y **pulsa OK** para confirmar.

2. Zona de Aprendizaje



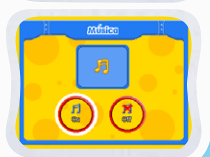
En este menú elige una de las tres actividades. Mueve el joystick y pulsa OK para confirmar tu elección.

3. Canciones



En este menú podrás elegir una de las cuatro canciones populares. Puedes elegir el volumen y activar o desactivar la voz, según tus preferencias. Pulsa OK para confirmar cuando hayas terminado.

4. Opciones



En este menú podrás elegir jugar con o sin música de fondo.

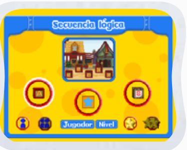
ELIGE TUS OPCIONES DE JUEGO

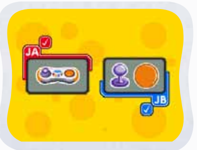
1. Número de jugadores: Mueve el joystick para elegir uno o dos jugadores y pulsa OK para confirmar.

Nota: el modo dos jugadores no está disponible en las consolas **V.Smile Pocket®** o **V.Smile® Cyber Pocket™,** ni en el modo Aventura.

2. Nivel: Mueve el joystick para elegir nivel fácil o difícil. Pulsa OK para confirmar.







3. Selección de mando: Tanto en la Zona de Aventura como en la Zona de Aprendizaje podrás elegir entre jugar con la Función V.Motion o la Función Joystick. Mueve el joystick para elegir la que prefieras y pulsa **OK** para confirmar tu elección.

Nota: Si estás jugando con un mando de V.Smile normal, esta opción no aparecerá.

Para más detalles sobre estos dos tipos de mando, consulta, más adelante, las secciones "Actividades" de Zona de Aventura o de Zona de Aprendizaje.



FUNCIONES

Botón Ayuda

Pulsa este botón para oír las instrucciones o alguna pista sobre el juego.

Botón Salir

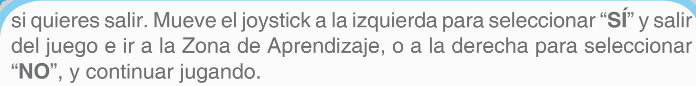


Pulsa este botón para salir del juego. En la pantalla aparecerá la pregunta "¿Salir?", mueve el joystick para elegir "**SÍ**", y dejar el juego, o "**NO**", para continuar jugando. Pulsa **OK** para confirmar.

Botón de Zona de Aprendizaje

Si pulsas este botón, irás directamente al menú Zona de Aprendizaje. Cuando lo pulses, el juego se parará y te preguntará



si quieres salir. Mueve el joystick a la izquierda para seleccionar "**SÍ**" y salir del juego e ir a la Zona de Aprendizaje, o a la derecha para seleccionar "**NO**", y continuar jugando.



ACTIVIDADES

Contenido educativo

Zona de Aventura	Contenido educativo
El conjuro de Orejotas	Observación e iniciales
La granja de Osita Tesi	Contar y ordenar por tamaños y colores
Todo en orden	Resolución de problemas
En el bosque oscuro	Clasificación, coordinación ojo-mano, orientación espacial
Dependiente por un día	Observación, coordinación ojo-mano
Paquetes voladores	Formas y colores
¡Adivina!	Iniciales, inglés
Zona de Aprendizaje	**Contenido educativo**
Secuencia lógica	Ordenar letras y números
Contador de alimentos	Clasificación y contar
¿Cuál falta?	Números, lógica y figuras geométricas

Cómo jugar

Al principio de algunos juegos aparecerán en la pantalla las indicaciones sobre cómo jugar y cómo usar el mando.

Zona de Aventura

El conjuro de Orejotas



Noddy está en casa de Orejotas ayudándole a buscar los objetos que necesita para hacer un conjuro. Observa el objeto que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla y búscalo por la casa. Cuando Noddy esté cerca del objeto, pulsa OK para atraparlo. Las partes del conjuro se guardan en los objetos que Noddy está buscando. Pulsa los botones de colores correctos para responder a las preguntas.

Contenido educativo: Observación e iniciales






Nivel fácil: una flecha te guiará hasta cada objeto.



Nivel difícil: no hay flecha.

Funciones

	Función V.Motion	Función Joystick
Andar hacia delante y atrás	Inclina el mano hacia delante o atrás	↓ ↑
Andar hacia los lados	Inclina el mando hacia la izquierda o derecha	← →
Atrapar un objeto	Pulsa OK	Pulsa OK
Responder directamente	Pulsa los botones de colores	Pulsa los botones de colores

La granja de Osita Tesi



Noddy tiene que ayudar a Osita Tesi a buscar los animales que se han escapado y llevarlos a su casa. El juego consta de tres rondas y en cada una Noddy tiene que buscar un animal diferente. Cuando Noddy esté cerca de un animal, pulsa OK para atraparlo.



Ronda 1, Noddy tiene que clasificar las vacas por su tamaño y colocarlas en los establos correctos.

Ronda 2, Noddy tiene que clasificar las gallinas por su color y colocarlas en los gallineros correctos.

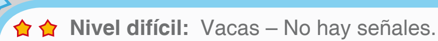
Ronda 3, Noddy tiene que colocar el número correcto de patos en cada estanque. Ten cuidado y mantén el equilibrio al cruzar el tronco de madera.

Contenido educativo: Contar y ordenar por tamaños y colores

Nivel fácil: Vacas – Verás señales cerca de los establos que indican el tamaño.
Gallinas – 4 colores.
Patos – Contar del 1 al 5.







Nivel difícil: Vacas – No hay señales.
Gallinas – 6 colores.
Patos – Contar del 5 al 9.

Funciones

	Función V.Motion	Función Joystick
Andar hacia delante y atrás	Inclina el mando hacia delante o atrás	↑ ↓
Andar hacia los lados	Inclina el mando a la izquierda o derecha	← →
Atrapar un animal	Pulsa OK	Pulsa OK

Todo en orden



Noddy está en la comisaría del Sr. Guardia y se da cuenta de que la plaza está muy desordenada. ¡Hay cosas que están rotas, basura por el suelo y plantas que no se han regado últimamente!

Contenido educativo: Resolución de problemas

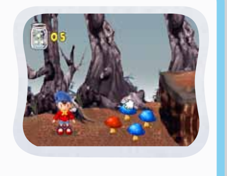
Nivel fácil: los utensilios aparecen siempre en el mismo orden, no hay límite de tiempo para responder.

Nivel difícil: los utensilios no aparecen siempre en el mismo orden, hay límite de tiempo para responder.

Funciones

	Función V.Motion	Función Joystick
Saltar para alcanzar la manzana	Agita el mando arriba y abajo	Pulsa OK
Elegir un utensilio	Inclina el mando a la izquierda o la derecha	← →
Responder directamente	Pulsa los botones de colores	Pulsa los botones de colores

En el bosque oscuro





En esta última aventura, Noddy se adentrará en el Bosque Oscuro para buscar a Pillo y Astuto para que devuelvan el objeto que se han llevado. Usa el mando para mover a Noddy y pulsa OK para que salte los obstáculos. Noddy se encontrará también con unas setas que están bloqueando el camino, ayúdale a descubrir cuál es diferente para continuar. Después, Noddy tendrá que atravesar el árbol mágico, pero los duendes lo han hechizado... Ayúdale a elegir qué objeto es diferente y así el conjuro desaparecerá y podrá pasar por el árbol. Finalmente, Noddy consigue encontrar la casa de los duentes y hacer que devuelvan lo que se han llevado.

Contenido educativo: Clasificación, coordinación ojo-mano, orientación espacial

★ **Nivel fácil:** los objetos se diferencian por su forma.

★★ **Nivel difícil:** los objetos se diferencian por pertenecer a un grupo determinado.

Funciones

	Función V.Motion	Función Joystick
Saltar	Agita el mando hacia arriba	Pulsa OK
Mover a Noddy	Inclina el mando a la izquierda o derecha	← →
Elegir una seta	Inclina el mando a la izquierda, derecha, adelante o atrás	↑ ← → ↓
Confirmar	Pulsa OK	Pulsa OK

Minijuego 1: Dependiente por un día



La Gatita Rosa está muy ocupada, así que Noddy la va a ayudar. Pero para hacerlo bien, Noddy deberá estar atento a los pedidos y servir la cantidad correcta de bebida y comida. Usa el mando para elegir la comida y pulsa OK para seleccionarla. Hay 6 tipos diferentes de comida y bebida y están colocados de manera aleatoria en la mesa.

Contenido educativo: Observación, coordinación ojo-mano

- ★ **Nivel fácil:** 2 tipos de comida.
- ★★ **Nivel difícil:** 3 tipos de comida.

Funciones

	Función V.Motion	Función Joystick
Mover el cursor	Inclina el mando a la izquierda, derecha, adelante o atrás	← → ↑ ↓
Confirmar	Pulsa OK	Pulsa OK

Minijuego 2: Paquetes voladores



Cuando Noddy llega a la estación de tren, se da cuenta de que hay muchos paquetes apilados en el andén. Ayuda a Noddy a colocar cada paquete en el vagón correcto.

Contenido educativo: Formas y colores

- ★ **Nivel fácil:** formas simples.
- ★★ **Nivel difícil:** formas y colores.



Funciones

	Función V.Motion	Función Joystick
Mover los vagones	Inclina el mando a la izquierda o derecha	← →

Minijuego 3: ¡Adivina!



En su búsqueda del objeto perdido, Noddy encuentra por la Ciudad de los Juguetes a Orejotas, quien tiene un regalo para su amigo. En la pantalla aparecerá un objeto y cuatro letras, para elegir la inicial correspondiente, cuatro figuras para relacionarlas con el objeto, o cuatro objetos que lo identifiquen cuando aparezca sombreado. Tras completar este paso, Whizz, otro amigo de Noddy, enseñará dicha palabra en inglés.

Contenido educativo: Iniciales, inglés

- ★ **Nivel fácil:** la inicial aparece sombreada.
- ★★ **Nivel difícil:** no se muestra ninguna pista sobre la inicial.

Funciones

	Función V.Motion	Función Joystick
Elegir la respuesta	Inclina el mando a la izquierda o derecha	← →
Confirmar	Pulsa OK	Pulsa OK
Responder directamente	Pulsa uno de los botones de colores	Pulsa uno de los botones de colores

Zona de Aprendizaje

Secuencia lógica

Muñeca Dina tiene problemas para ordenar las cajas, y Noddy va a ayudarla. Usa el mando para elegir una caja y pulsa OK para confirmar. Haz lo mismo con otra caja para intercambiar su posición.
Contenido educativo: Ordenar letras y números

★ **Nivel fácil:** ordenar letras.

★★ **Nivel difícil:** ordenar números (1-50), de manera ascendente o descendente.

Funciones

	Función V.Motion	Función Joystick
Mover el cursor	Inclina el mando a la izquierda o derecha	← →
Confirmar	Pulsa OK	Pulsa OK

Contador de alimentos



Cuando Noddy llega a la heladería de la Gatita Rosa, la ayuda a contar los alimentos. Usa el mando para elegir el número correcto y pulsa OK para confirmar.
Contenido educativo: Clasificación y contar

★ **Nivel fácil:** pocos alimentos.

★★ **Nivel difícil:** varios alimentos.

Funciones

	Función V.Motion	Función Joystick
Elegir el número	Inclina el mando adelante o atrás	↑ ↓
Confirmar	Pulsa OK	Pulsa OK

¿Cuál falta?



Pillo y Astuto han robado la etiqueta de algunos paquetes. Ayuda a Noddy a encontrar las etiquetas correctas, usa los botones de colores o el mando para completar la serie.

Contenido educativo: Números, lógica y figuras geométricas

- ★ **Nivel fácil:** ordenar números del 0 al 9.
- ★★ **Nivel difícil:** formas simples.

Funciones

	Función V.Motion	Función Joystick
Mover el cursor	Inclina el mando a la izquierda o derecha	← →
Confirmar	Pulsa OK	Pulsa OK
Responder directamente	Pulsa los botones de colores	Pulsa los botones de colores

Canciones

Esta actividad contiene 4 canciones. Puedes cantar con o sin la voz de la canción y elegir el volumen. Sigue las palabras que cambian de color. Mientras cantas, Noddy bailará, pulsa los botones de colores para cambiar el baile de Noddy.



CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpiar con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice productos disolventes ni abrasivos.
2. Mantener lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quitar las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No dejar caer la unidad sobre superficies duras, ni exponerla a la humedad o al agua.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF/REINICIAR, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 913120770 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Internet: www.vtech.es

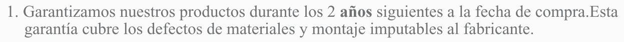






TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)



1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra.Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, éste producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

___

___

___

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España,
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

Impreso en China
91-002306-276 ㊄